Сахуаджин

Climate/Terrain:	Temperate/Salt water
Frequency:	Uncommon
Organization:	Tribal
Activity Cycle:	Night
Diet:	Carnivore
Intelligence:	High (13-14)
Treasure:	N (I,O,P,QЧ10,X,Y)
Alignment:	Lawful evil
No. Appearing:	20-80
Armor Class:	5
Movement:	12, Sw 24
Hit Dice:	2+2
THAC0:	19
No. of Attacks:	1 or see below
Damage/Attack:	1-2/1-2/1-4/1-4/1-4 or weapon type
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (6’), some L (9’)
Morale:	Steady (12)
XP Value:	175 Lieutenant: 270 Chieftain: 420 Priestess: 650 Baron: 975 Prince: 2,000

Сахуаджины – злая, хищная раса человеко-рыб, населяющая обычно теплые прибрежные воды. Они хорошо организованны и часто устраивают набеги на береговые поселения ради продовольствия и спортивного интереса.

Типичный сахуаджин – темно-зеленого цвета, переходящего в практически черный на спине, со светло-зелеными полосами на брюхе. У них большие блестящие черные глаза, чешуйчатая кожа, перепонки между пальцами рук и ног, а рот заполнен множеством острых как иглы зубов. 1 из 216 сахуаджинов – мутант с четырьмя руками. Эти особи, как правило, черно-серой расцветки - в отличие от их черно-зеленых собратьев. Самки не отличаются от самцов, за исключением чуть меньшего размера. Детеныши обычно светло-зеленой расцветки, но темнеют к одному-двум месяцам после вылупления.

Сахуаджины говорят на своем языке.

Бой: Хотя сахуаджины и не носят доспехи, их жесткая чешуя дает им AC 5. Они надевают специальную перевязь для переноски оружия и личных вещей. Группа этих существ, как правило, вооружена следующим образом:
Тяжелый арбалет и кинжал – 20%
Копье и кинжал – 30%
Трезубец, сеть и кинжал – 50%

Копья используются только как колющее оружие. На сетях закреплены десятки крючков, которые практически не дают жертве возможности для побега; существа с силой 16 или больше имеют шанс порвать сеть. Сетки меняются на три джавелина (дротики) во время набегов на сушу. Арбалеты стреляют под водой на дистанцию 30 футов и нормальную дистанцию на воздухе. У трезубцев три назначения: как копье для мелкой добычи; для фиксации добычи в сети или ловушке; для удержания угрожающих противников на расстоянии.
Сахуаджины хорошо вооружены от природы, их перепончатые пальцы оканчиваются острыми когтями, которые могут наносить 1-2 урона. Их мощные ноги тоже имеют когти, и их удар причиняет 1d4 урона. Острые как иглы зубы наносят 1d4 урона. Таким образом сахуаджины могут атаковать 3 (если ходят по суше) или 5 (если находятся в воде) раз в раунд.
Особенно интересны глаза и уши этих монстров. Зрение сахуаджинов настолько остро, что они могут видеть на расстоянии 300 футов на глубине до 100 футов; на каждые 100 футов дополнительной глубины радиус их зрения снижается на 10 футов (к примеру: 260 футов на глубине 500 футов и 210 футов на глубине в 1000 футов). Их слух настолько хорош, что они слышат звон металла на расстоянии мили, а звук весел, бьющих о воду, на вдвое большем расстоянии.
Группа сахуаджинов всегда возглавляется вождем, в его распоряжении имеется 1 лейтенант на каждые 10 членов группы. Вождь имеет HD 4+4, а его помощники 3+3 HD. Все они являются дополнением группы.
Когда группа нападает на прибрежные поселения, лидеры руководят из второго ряда. До тех пор, пока не остается никакого централизованного сопротивления.
Под водой сахуаджины чувствуют себя значительно уверенней. Используя трехмерный аспект подводного боя, они ныряют на группу подводных авантюристов, нападая на них сверху и сзади, или проплывают мимо, на большой скорости пытаясь опутать сетями.
Когда сахуаджины атакуют корабль, они лезут со всех сторон, пытаясь подавить числом. Они хватают противников и сбрасывают за борт, где в воде их поджидает примерно четверть отряда, готовая к подобной тактике или в качестве подкрепления. Лидеры часто несут с собой рог из морской раковины, сигнал которого служит для вызова подкрепления.
Сахуаджины имеют в своих рядах спеллкастеров, вселяющих практически парализующий ужас. В первую очередь сахуаджины направляют свои наиболее сильные заклинания на противников, использующих заклинания или подобные заклинаниям способности или предметы. Спас-броски сахуаджинов имеют штраф -2 к огненным заклинаниям, и они получают дополнительно 1 пункт урона на кубик повреждений от таких заклинаний.

Логово/Общество: Сахуаджинов иногда называют «Морскими дьяволами» или «Дьявольскими людьми глубин». Они живут в теплых соленых водах на глубине от 100 до 1500 футов. Сахуаджины крайне хищные создания, они представляют серьезную угрозу для всех живых существ, т.к. убивают не только ради еды, но и для развлечения. Они ненавидят пресную воду. Не любят яркий свет. Свет, созданный с помощью заклинания «continual light», вреден для их глаз.
Социальная структура сахуаджинов основана на правлении королем, который правит из огромного города, спрятанного глубоко под водой. Владения этого короля поделены на девять провинций, каждая из которых управляется принцем. Каждый принц имеет 2d10+10 дворян в своем подчинении. Каждый из дворян управляет небольшими группами сахуаджинов в своем небольшом феоде. Сахуаджины поклоняются Великой Дьявольской Акуле. Священники сахуаджинов редко достигают уровня выше 5-го.

Король должен жить в городе, находящимся на наибольшей глубине, на которой могут жить сахуаджины. Город предположительно находится во впадине или каньоне, с дворцами и домами,

построенными вдоль любой из поверхностей. Город населяют порядка 5000 монстров, не считая свиту короля, которая состоит из королев, наложниц, дворян, стражи и т.д. и насчитывает еще около 1000 сахуаджинов. По слухам, король сахуаджинов огромных размеров (HD 10+10) и является величайшим злом. Король всегда сопровождается девятью охранниками-дворянами (HD 9+9) и верховной жрицей сахуаджинов (HD 9+9), которая, в свою очередь, имеет свиту из девяти старших служительниц культа (7 ур. Священника).

Если сахуаджины встречены в своем логове, то там будут находиться следующие существа:
1 Барон (HD 6+6)
9 Стражей (HD 3+3)
3d4 x 10 женщин (HD 2)
1d4 x 10 детенышей (HD 1)
2d4 x 10 яиц

Кроме того, есть 10% шанс что на каждых 10 мужчин сахуаджинов есть злая жрица 1d4+1 уровня и 1d4 помощниц жрицы 3-го или 4-го уровня.
В логове сахуаджинов всегда есть 2d4 акулы, обученные сахуаджинами таким образом, что повинуются простым, состоящим из одного-двух слов, командам. Всякий раз, когда встречается логово сахуаджинов, есть 5-процентный шанс, что это оплот принца (HD 8+8) и девяти его охранников со статистикой вождя. И также есть одна злая жрица 8-го уровня и четыре младших жрицы 4-го уровня в ее подчинении. Число мужчин, женщин, детенышей и яиц в логове принца увеличено вдвое от приведенных выше. В любое время в логове принца присутствуют 4d6 акул.
Логова сахуаджинов, будь то в городах или деревнях, построены из камня. Здания покрыты водорослями и другими морскими растениями, характерными для этой местности, что делает их трудно заметными.
Несколько существ выжили после плена сахуаджинов, хотя пленных обычно быстро пытают и съедают. Любые существа, взятые в плен из набегов и доставленные в логова сахуаджинов, содержатся в клетках. Сахуаджины могут обходиться без воды лишь несколько часов, и поэтому в жилищах простых сахуаджинов нет никакого воздуха. Дворяне же обычно имеют одну или две комнаты для содержания дышащих воздухом существ. Сахуаджины, как правило, выделяют несколько пленников для пыток и любимого развлечения - боя двух существ на арене. Большая часть пленных будет просто убита и съедена. Большая редкость, если какой-либо заключенный убегает, хотя из спортивного интереса сахуаджины могут позволить пленнику думать, что он вырвался на свободу, - но только для того, чтобы быть окруженным садистами-охранниками с выводком вышколенных акул.
Сахуаджины - жестокие и сильные существа, сильнейший всегда запугивает и доминирует над более слабым. Любые раненые, инвалиды и больные сородичи будут убиты и съедены этими каннибалами, так же как и уродливые и слабые детеныши. Этот жестокий закон породил сильную расу, однако также и любой лидер является объектом вызова. Сахуаджины никогда не перестают расти, но поскольку они растут очень медленно, смерть приходит к большинству значительно быстрее, чем они достигают больших размеров. Лидер сахуаджинов - всегда самый крупный и сильный из соплеменников, он подчиняется одному из девяти принцев; каждый из принцев является представителем четырехрукой мутации, так же как и их король. В любом случае проигравший вызов будет убит - либо во время боя, либо позже. Нередко проигравший вызов заканчивает как финальное блюдо на победном пиру.
Поединки вызовов ведутся без оружия, только клыки и когти.

Сахуаджины были запечатлены в исторических хрониках как великое зло, ворвавшееся в прибрежные воды. Они опустошали целые побережья и зарывали морские торговые пути, нападая на каждый корабль. Точное происхождение сахуаджинов неизвестно. Были предположения, что они были созданы из народа особенно злых людей самым сильным из законно-злых богов, дабы сохранить своих питомцев во время великого потопа. Некоторые мудрецы утверждают, что сахуаджины - это вырожденные люди, которые жили ранее на морских побережьях и злые дела которых и разврат были так велики, что они в конечном счете превратились в рыбо-людей, устремясь в глубины океана. Тритоны, однако, считают, что сахуаджины – дальние родственники морских эльфов, которых вывели дроу.

Сахуаджины обычно действуют в радиусе 50 миль вокруг своих поселений. Большинство из их поселений расположены в 2d10+20 миль от побережья. Некоторые из этих существ любят собирать жемчуг и кораллы, изготавливая из них причудливые ювелирные изделия, которые носятся как символ статуса или преподносится в жертву богам, которым сахуаджины поклоняются в обмен на дарованные силы. Большая часть сокровищ, найденная в логовах сахуаджинов, принадлежали их бывшим жертвам. Обычно сокровища – это связанные с водой предметы, такие как магические лодки, трезубцы, шлемы, зелья, ожерелья и т.п. Эти предметы были получены от авантюристов, которые исследовали подводный мир слишком близко от поселения сахуаджинов.

Эти существа не хотят ничего, кроме полного контроля морских побережий и получения столько богатства и власти, сколько смогут получить, в процессе сохраняя тайну местонахождения их логова. За теми из пленных, кто все-таки смог вырваться из плена, ведется одержимая охота, т.к. сахуаджины боятся, что тайна местонахождения их города будет раскрыта.

Экология: Сахуаджины выходят на берег темной, безлунной ночью, чтобы совершить рейд на человеческие прибрежные города. Они ненавидят даже злых ixitxachitl и смогли подружиться только с акулами.
Междуусобицы и прямая война между ixitxachitl и сахуаджинами косвенно способствовали тому, что обе эти расы не могут полностью господствовать на всех побережьях. Сахуаджинам также нравится вкус кальмаров и кракенов, что сокращает количество этих животных до приемлемого уровня.
Из всех морских рас тритоны, морские эльфы, дельфины и гиппокампы, являются наиболее непримиримыми врагами сахуаджинов. Практически все из воздуходышащих существ, вернувшихся из плена сахуаджинов, обязаны этим существам своим спасением.